

Глібова Т. О., асп.

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ІГРОВА СКУЛЬПТУРА ЯК ЕЛЕМЕНТ ГАРМОНІЗАЦІЇ УРБАНІЗОВАНОГО СЕРЕДОВИЩА

Урбанізоване середовище міст з його надмірною індустріалізацією та візуально-інформаційним перенасиченням, постійно зростаючою кількістю населення та напруженим ритмом життя, призводить до стресових ситуацій та негативно впливає на якість існування окремої людини. З огляду на це важливим є формування позитивної візуально-комунікаційної культури міських просторів, що дозволило б знівелювати негативні елементи урбанізації. Включення в архітектурно-ландшафтний простір міста ігрової скульптури дозволить естетично гармонізувати міське середовище, зняти напругу, сформувати його культурно-символічний образ, «брендувати» та підтримувати позитивний імідж міста.

Ігрова скульптура – це скульптурний (об’ємний) твір з відкритою або опосередкованою ігровою функцією, створений для рухливих ігор, в якому власна нестандартна стратегія формоутворення використовується для реалізації ігрового діалогу. Жанр ігрової скульптури виник в Європі у післявоєнний час як прояв модерністського експерименту та смілива революційна інновація в стратегії пластичного формоутворення, мата якої – поєднати в собі естетику художнього твору та ігрову функціональність. Першим, хто створив ігрову скульптуру, був датсько-шведський художник і скульптор Е. Мьоллер-Нільсен, який в 1949 році розмістив в Реймерхольм-Парку Стокгольма (Швеція) скульптуру «Tuffsen». Ця скульптура продемонструвала потенціал сценарно-ігрового проектування, можливості використання елементів пластичної композиції для виконання функції ігрових модулів, об’єднання в композиційному просторі скульптури пластичної форми, художнього образу і гри. За всю історію існування скульптури, як виду образотворчого мистецтва, це був перший випадок набуття нею ігрової функціональності, втілення в пластичну форму візуально-персоніфікованого образу гри.

Нова якість скульптури дала змогу відкрито грати не тільки поряд або поза межами художнього об’єкту, але й у внутрішньому просторі скульптури, використовувати особливості пластичної форми для рухових експериментів та гри. В той час заклик до гри та стратегія моделювання ігрової поведінки були направлені на дитину, тому ігрова скульптура розміщувалась на дитячих майданчиках і виконувала роль естетизованого спортивно-ігрового обладнання. Ігрова скульптура сприяла фізичному, соціальному та творчому розвитку дитини, формувала у неї позитивно-переможний психологічний настрій, організовувала її активну комунікаційну поведінку, розвивала креативність і творчу уяву.

Демократизація скульптурної форми, сходження її на рівень дитини, можливість не тільки споглядати на неї, а грати та бавитись з нею, була

позитивною відповіддю на депривацію та визнання відсутності внутрішнього сенсу в житті та мистецтві, які панували в післявоєнний час. Ідея ввести мистецтво у вигляді ігрової скульптури в середовище існування дитини, зробити об'єкти мистецтва доступними для щоденного спілкування, рухливих ігор, дозволили грі стати новим законодавцем мод в мистецтві. В Європі, СРСР, Азії, Австралії, США масово почали створювати ігрову скульптуру, яка органічно увійшла в архітектуру публічного простору. Р. Вінстон, Дж. Браун, Ф. Шумм, Й. Шагерль, І. Песталоцці, П. Корлетт, Дж. Бріджмен, К. Пис, А. Норделл, Г. Мур, А. Дуарте, група «Ludic», І. Ногучі, М. ди Суверо, Б. Лугинбюль, Ж. Тенглі, Н. де Сен-Фалль, і багато інших митців відзначилися виконанням ігрової скульптури.

З розвитком постмодернізму ігрова скульптура стала проявляти елементи постмодерністської естетики та віддзеркалювати духовно-ціннісні орієнтири суспільства, актуалізуючи одне з основних понять постмодернізму – гру, яка піднялася на більш високий семантичний рівень, стала тотальною, набула інтертекстуальності та інтерактивності. З дитячого майданчику ігрова скульптура вийшла до урбаністичного простору міст, де її ігровий потенціал використовується для комунікації із суспільством. Основним завданням сучасної ігрової скульптури є залучення глядача, який зазвичай пасивно споглядає художній пластичний об'єкт, до активних ігрових дій в просторі скульптури. Подвійне кодування образу та пластичної форми ігрової скульптури дозволяє втілювати різноманітні авторські висловлювання від політичних до філософсько-іронічних, або гротесково-пародійних.

Ігрова скульптура сьогодні – це привабливе масштабне мистецтво, призначене для гри і взаємодії не тільки дитини, але і дорослих. Той факт, що сучасна ігрова скульптура існує в «розширеному полі» архітектурно-ландшафтного простору, привласнюючи його до свого пластичного формообразу, дозволяє глядачу абстрагуватись від реальності в громадському просторі, припускає ігрову імпровізацію з повсякденністю заради отримання нового, несподіваного досвіду, розкриває прихований ігровий потенціал архітектурно-ландшафтного середовища, робить його очевидним і доступним для всіх бажаючих, перетворює вулиці світових мегаполісів в ігрові майданчики для різних вікових груп, та дає змогу зняти напругу і наповнити ігровим змістом контекст комунікативного простору. Таким чином, ігрова скульптура вносить компонент творчої уяви, іронії, гри і експерименту в навколишній архітектурно-ландшафтний контекст, гармонізуючи його. Вона володіє всіма необхідними якостями для «брендування» місця свого розташування, і є об'єктом привернення уваги споживачів і підтримання іміджу міста. Найбільш відомі скульптури, які відповідають цим критеріям, виконали Ф. Фолі, П. Догерті, Р. Сергєєв, Т. Оттернесс, Х. Олерс, Т. Хоріучі, Ф. Хоффман, Т.і С. Лакі, Я. Кусама, група «Numen / For Use» і т.д.